

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembaharuan sistem pendidikan nasional, telah menetapkan visi, misi dan strategi membangun pendidikan nasional. Visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas. Terkait dengan visi pendidikan dan sehubungan dengan perbedaan latar belakang kemampuan dan karakteristik siswa, maka dalam pembelajaran harus menggariskan standar proses. Sebagaimana amanat Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, maka salah satu standar yang dikembangkan adalah standar proses.

Standar proses sebagaimana dikembangkan dalam standar nasional pendidikan diterapkan pula dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai salah satu pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SD sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. (Depdiknas, 2006: 575).

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan ketrampilan dalam kehidupan sosial. (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional maupun global. (Depdiknas, 2006: 575).

Hal-hal yang telah diuraikan diatas akan dapat terwujud manakala dilakukan melalui proses belajar mengajar (PBM). Sebagai suatu proses, belajar mengajar merupakan suatu proses yang berkesinambungan dan tidak terbatas pada penyampaian materi pelajaran di kelas. Tetapi yang lebih penting adalah bagaimana agar materi yang diterima siswa di kelas dapat diterapkan dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui proses belajar mengajar diharapkan tujuan-tujuan tersebut diatas dapat tercapai dan mengarah pada peningkatan efisiensi dan efektifitas pendidikan.

Pelaksanaan pembelajaran secara konvensional seperti ceramah yang menunjukkan keaktifan hanya dari satu pihak, tentu akan menghambat peningkatan kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Dari jumlah 17 siswa, yang mendapatkan nilai tinggi sejumlah 8 siswa dan yang mendapatkan nilai rendah sejumlah 9 siswa. Salah satu penyebab ketidakmampuan siswa V dalam memperoleh hasil belajar yang optimal karena dalam menyajikan pembelajaran IPS masih sering menggunakan

metode ceramah dan siswa hanya disuruh mencatat bacaan. Dalam KTSP, kegiatan belajar yang menuntut siswa lebih aktif, dijawab peneliti dengan strategi pembelajaran bermain bala-bala.

Media permainan bala-bala adalah media yang menggunakan papan beberan yang berisi gambar sebagai media permainan dan bermain peran. Media ini termasuk kelompok media yang tidak di proyeksikan. Gambar memiliki sifat universal, mudah dimengerti dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Beberapa kelebihan media gambar antara lain:

1. Sifatnya konkrit
2. Dapat mengatasi batasan ruang, waktu dan indra
3. Harganya relatif murah serta mudah di buat dan digunakan dalam pembelajaran di kelas (Aristo Rahadi, 2004: 27)

Dalam pembelajaran ini siswa dapat mengungkapkan ide-idenya sendiri disamping soal-soal tertutup yang harus dijawab siswa. Dari pembelajaran permainan ini guru memberi tugas proyek kepada siswa agar mampu membuat skenario bermain peran. Tema yang diambil, adalah proklamasi kemerdekaan RI para siswa diminta untuk memerankan tokoh-tokoh dalam proklamasi tersebut.

Adapun bahan – bahan yang diperlukan dalam permainan ini adalah

1. Beberan yang berisi pesan,
2. Bidak/gaco permainan
3. Kartu soal dan kartu gambar

Prosedur mainannya adalah sebagai berikut:

1. Siswa bermain dalam kelompoknya 4 orang
2. Siswa meletakkan bidaknya dalam kotak start
3. Siswa melempar dadu pada saat gilirannya
4. Kartu yang sudah diambil diletakkan diluar

Dengan menggunakan media bala-bala menurut Lilik Fatkhu Diniyah (2008), manfaat yang didapatkan antara lain:

1. Siswa lebih tertarik untuk belajar
2. Menambah semangat belajar siswa
3. Siswa tidak mudah bosan dan merasa senang
4. Menambah variasi pembelajaran
5. Menghemat tenaga guru
6. Sebagai media pembelajaran yang dapat dipakai untuk membantu para guru dalam proses belajar mengajar

Dengan uraian di atas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V SD Negeri II Pagutan Kecamatan Manyaran Kabupaten Wonogiri, dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Bermain Bala–Bala Pada Siswa Kelas V SD Negeri II Pagutan Tahun Ajaran 2015/2016.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas timbul permasalahan sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dengan ceramah sehingga suasana kelas lesu.
2. Siswa di kelas cenderung pasif sebagai akibat strategi pembelajaran dengan ceramah.
3. Hasil belajar yang rendah, dari jumlah 17 siswa, 9 diantaranya belum memenuhi KKM.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak menimbulkan perbedaan penafsiran mengenai judul penelitian, maka penulis membatasi obyek-obyek penelitian ini sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan strategi pembelajaran bermain *Bala-bala* dalam pembelajaran IPS.
2. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas V SDN II Pagutan Kecamatan Manyaran Wonogiri.
3. Hasil belajar IPS materi Proklamasi siswa kelas V SD Negeri II Pagutan Manyaran Wonogiri kurang optimal.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah Ada Peningkatan Kualitas Pembelajaran dengan Strategi Pembelajaran Bermain Bala-bala?
2. Apakah Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Bala-Bala Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri II Pagutan Manyaran Wonogiri?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain Bala-bala pada siswa kelas V SD Negeri II Pagutan Kecamatan Manyaran Kabupaten Wonogiri.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain Bala-bala pada siswa kelas V SD Negeri II Pagutan Kecamatan Manyaran Kabupaten Wonogiri.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menemukan teori atau pengetahuan baru untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa melalui penerapan strategi pembelajaran bermain Bala-bala.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Proses pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal IPS melalui strategi pembelajaran bermain Bala-bala.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini memberikan informasi dan masukan kepada guru, khususnya guru IPS bahwa strategi pembelajaran bermain Bala-bala ini dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pengalaman melakukan penelitian tindakan kelas sehingga dapat menambah cakrawala pengetahuan, khususnya untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan proses pembelajaran melalui strategi pembelajaran bermain Bala-bala.

d. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran secara umum dan IPS secara khusus.

e. Bagi peneliti lainnya

Memberikan masukan kepada peneliti selanjutnya agar dalam mengadakan penelitian lebih memfokuskan pada perkembangan kemampuan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran bermain Bala-bala.